

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar-mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru menguasai berbagai metode

pembelajaran, sehingga dapat mengajar dengan baik dan mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan siswa.

Matematika adalah pelajaran yang membutuhkan jawaban yang pasti. Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Mereka menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit, sehingga sebelum pelajaran mereka sudah timbul rasa takut dalam hati. Pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional.

Dari data nilai ulangan tengah semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012, didapat nilai ≥ 71 sesuai KKM adalah 6 siswa dari 42 siswa atau hanya 14% dari jumlah siswa yang mencapai KKM. Dengan demikian perlu dilakukan pembelajaran yang membuat siswa terpacu untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Ada berbagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan. Tiap metode pembelajaran ada kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sedangkan penggunaan metode *Team Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dalam proses belajar mengajar itu aktivitasnya tidak hanya didominasi oleh guru, dengan demikian siswa akan terlibat secara fisik, emosional dan intelektual untuk berlomba dengan team lain agar mendapatkan nilai yang tinggi. Dengan metode pembelajaran yang dibuat tournament diharapkan siswa akan menjadi rajin dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut di atas maka dalam penelitian ini, peneliti memilih judul “Penerapan metode

Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/ 2012”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas penulis mengemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Nilai mata pelajaran Matematika masih rendah.
2. Guru masih menggunakan metode konvensional.
3. Guru belum menggunakan metode *Team Games Tournament*.

C. Batasan Masalah

Agar dapat mengungkapkan materi yang diteliti dan lebih terarah, maka peneliti memberi batasan sebagai berikut :

1. Materi yang diberikan dalam penelitian ini adalah segitiga dan jajargenjang.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Team Games Tournament*.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Gentan 01, Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

“Apakah penerapan metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Gentan 01, Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo, tahun pelajaran 2011/2012?”

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah menjadi masukan para guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan metode *Team Games Tournament*.

2. Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini :

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Gentan 01 kecamatan Baki kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2011/2012 dengan menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan metode *Team Games Tournament*.

2. Bagi guru, sebagai referensi guru dalam meningkatkan hasil belajar di kelasnya.
3. Bagi sekolah, dapat mensosialisasikan tentang penerapan metode *Team Games Tournament* serta mampu mengoptimalkan aktivitas siswa.